

Quiz – Clínica Veterinaria

Contexto

Está desarrollando un sistema básico para gestionar clientes, mascotas y veterinarios de una clínica veterinaria. El sistema debe permitir registrar mascotas, asignarlas a sus dueños (clientes), y que los veterinarios puedan revisar y vacunar a dichas mascotas.

Objetivo

Aplicar los principios de Programación Orientada a Objetos (POO) en Python para modelar un sistema simple con clases, atributos y métodos.

Instrucciones

Debe implementar las siguientes clases:

Clase Mascota

- Atributos:
 - nombre (str)
 - edad (int)
 - especie (str)
 - peso (float)
- Métodos:
 - comer() → Imprime que la mascota está comiendo.
 - dormir() → Imprime que la mascota está durmiendo.
 - mostrar_info() → Imprime la información detallada de la mascota.

Clase Veterinario

- Atributos:
 - nombre (str)
 - especialidad (str)
- Métodos:
 - revisar_mascota(mascota) → Imprime un mensaje indicando que el veterinario está revisando a la mascota.
 - vacunar_mascota(mascota) → Imprime un mensaje indicando que la mascota ha sido vacunada.

Clase Cliente

- Atributos:
 - nombre (str)
 - mascotas (lista de objetos Mascota, inicia vacía)
 - Métodos:
 - agregar_mascota(mascota) → Agrega una mascota a la lista del cliente e imprime confirmación.
 - listar_mascotas() → Muestra todas las mascotas registradas por el cliente.
-

Parte Práctica Obligatoria

En un bloque de código principal (al final de código), debe demostrar el funcionamiento del sistema realizando lo siguiente:

1. Crear dos objetos Mascota.
 2. Crear un cliente y registrar ambas mascotas.
 3. Listar las mascotas del cliente.
 4. Crear un veterinario.
 5. Hacer que el veterinario revise una de las mascotas y vacune a la otra.
-

Entrega

Subir un archivo .py con la solución al TEC Digital en el área de quices, bajo el rubro Quiz POO, antes de finalizar la clase.